**GDD – *Game Design Document* (Modelo)**

1 Nome do Projeto

Medieval Castell

2 - História do Jogo

**A Lenda do Guerreiro e o Castelo Amaldiçoado**

Há muito tempo, um antigo castelo, outrora lar de um rei justo e sábio, foi tomado por uma terrível maldição. As muralhas, antes símbolo de proteção, tornaram-se cárceres de sombras e horrores. As salas do castelo ecoam os lamentos dos que ousaram cruzar seus portões — nenhum jamais voltou.

Mas um guerreiro solitário, movido pela coragem e pelo desejo de quebrar a maldição, decide enfrentar esse destino sombrio. Com sua espada e um coração inabalável, ele atravessa os portões enferrujados do castelo, ciente de que cada passo dentro daquela fortaleza será uma prova de sua força, inteligência e bravura.

O interior é um labirinto traiçoeiro, repleto de armadilhas mortais: flechas disparadas das paredes, pisos que desabam em abismos sem fim e enigmas mágicos que desafiam até as mentes mais sábias. Criaturas corrompidas pela maldição espreitam em cada canto, (esqueletos, morcegos, guerreiros de pedra, fantasmas dentre outros).

A cada sala superada, o guerreiro descobre fragmentos da história do castelo: uma traição antiga, um feitiço lançado por uma feiticeira banida e a chave para desfazer a maldição, escondida no coração do castelo, protegida por um guardião lendário.

A jornada não é apenas de força, mas de superação, astúcia e sacrifício. O destino do castelo — e de todos os que um dia nele habitaram — repousa nas mãos do guerreiro.

3 - Gameplay e Enredo

O jogo acompanha um valente guerreiro, armado apenas com sua espada, que parte em uma jornada perigosa para enfrentar diversos inimigos sombrios. Em cada fase, ele precisa derrotar criaturas ameaçadoras como esqueletos, morcegos fantasmas e sobreviver a armadilhas traiçoeiras espalhadas pelo caminho.

3.1 Mecânicas do jogo

Movimentações do player

Ao final de cada fase, o herói enfrentará um inimigo ainda mais forte — um mini chefe — que testará todas as suas habilidades antes de seguir adiante. No total, serão 4 fases, cada uma mais desafiadora que a anterior.

Após superar todos os perigos e derrotar os inimigos poderosos, o guerreiro vai conseguir reunir todas as partes do artefato sagrado assim quebrando a maldição que foi lançada sob o reino e a castelo amaldiçoado.

4 Fluxo do jogo

*Apresente um diagrama que informe as situações de alteração de estados do jogo. São incluídos nessa seção a navegação pelos menus, diferentes situações de jogo, telas de encerramento, pontuação ou configuração.*

5 Level Design

*Detalhe o desenho do mapa completo das fases, incluindo plataformas, posicionamento de personagens, objetos e recursos. Os mapas devem ser apresentados em formato de imagens.*

6 Interface de usuário

*Mostre a estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface do jogo, informando a maneira como serão dispostos para o usuário. Apresente a relação de dimensionamento e organização pretendida para os personagens, cenários e displays. Inclua imagens das estruturas da interface (wireframes) e exemplos de interfaces gráficas com imagens das telas do jogo.*

7 Áudio e música

*Descreva as características de áudio e música do jogo.*

8 *Concept Art* e referências visuais

*Nesta seção, inclua as ilustrações que guiarão o desenvolvimento do jogo (concept art) ou referências de outros jogos, que ilustram algum aspecto específico ou amplo deste jogo.*

9 - Ideias adicionais e observações

*Inclua aqui funcionalidades extras que podem ou não ser incluídas no jogo, ou outras observações quanto ao projeto.*